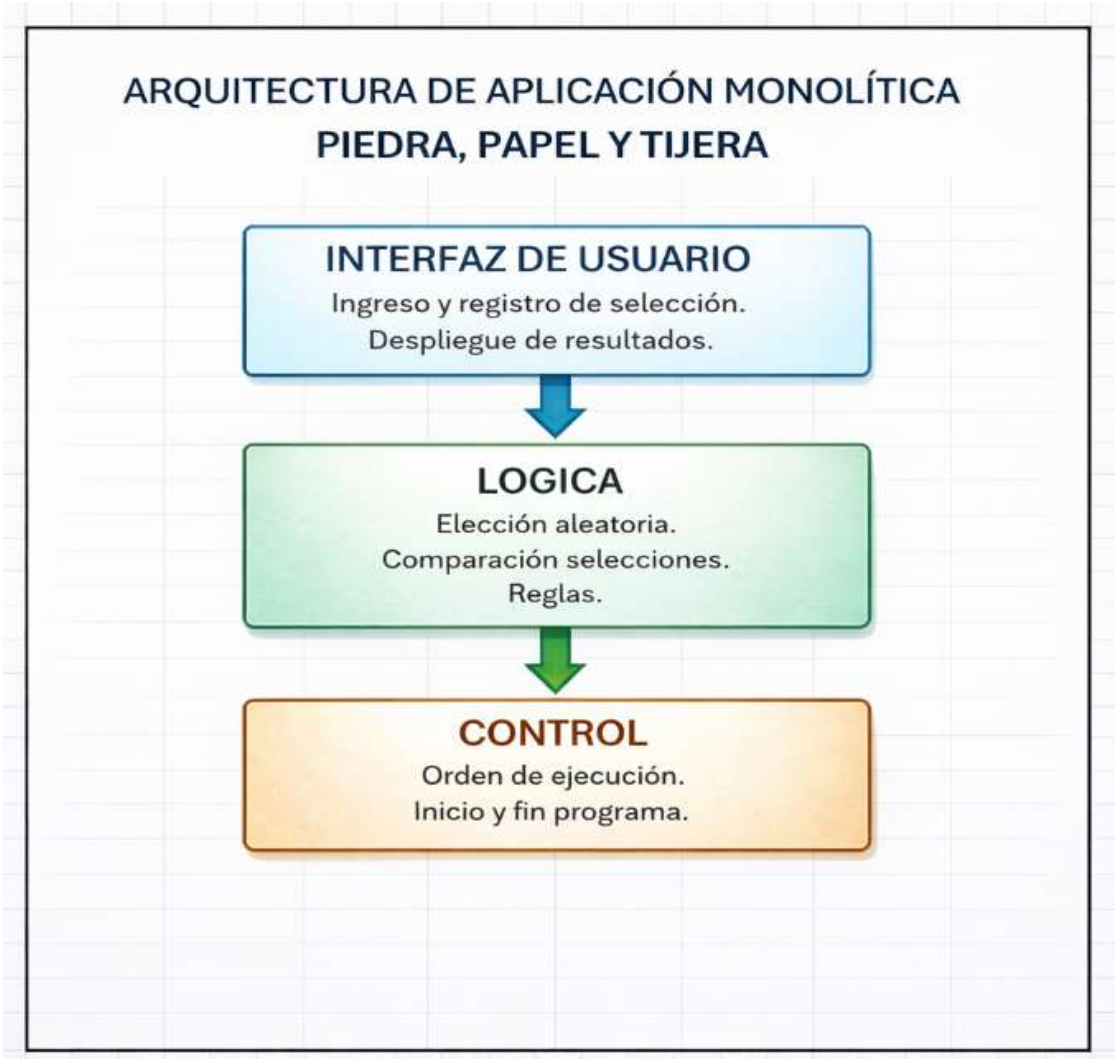
ARQUITECTURA DE APLICACIÓN MONOLÍTICA
PIEDRA, PAPEL Y TIJERA
INTERFAZ DE USUARIO
Ingreso y registro de selección.
Despliegue de resultados.
LOGICA
Elección aleatoria.
Comparación selecciones.
Reglas.
CONTROL
Orden de ejecución.
Inicio y fin programa.